

System for providing a virtual gambling facility on the e.g. Internet, has gaming location simulation station elements coupled to the network and linked to computerized analysis and booking station

Patent number: DE10018141
Publication date: 2001-01-18
Inventor: MAKRIS RALF DIMITRIOS [DE]; HRECZUCH RENATA
BERNADETTE [DE]
Applicant: MAKRIS RALF DIMITRIOS [DE]; HRECZUCH RENATA
BERNADETTE [DE]
Classification:
- international: G06F19/00; G07F17/34; G07C15/00; G06F161/00
- european: A63F3/08E; G07F17/32D
Application number: DE20001018141 20000412
Priority number(s): DE20001018141 20000412; DE19991030853 19990705

Abstract of DE10018141

Virtual gambling system is based on a data transmission network (1), such as the Internet, with player data input- and receiving-units (3-5), and includes gambling location simulation station (6) elements coupled to the network and linked to a computerized analysis and booking (accounting) station (10), the latter having a detector device for establishing and examining certain data entries obtained from the player at his/her data input- and receiving-unit. A data store (12) is provided for initiating a storage entry in one of the relevant data input- and receiving-units, with the storage entry used as a gambling stake.

Data supplied from the *esp@cenet* database - Worldwide



⑮ **BUNDESREPUBLIK
DEUTSCHLAND**



**DEUTSCHES
PATENT- UND
MARKENAMT**

⑫ **Offenlegungsschrift**
⑩ **DE 100 18 141 A 1**

⑤① Int. Cl.⁷:
G 06 F 19/00
G 07 F 17/34
G 07 C 15/00
// G 06 F 16:00

⑳ Aktenzeichen: 100 18 141.4
㉔ Anmeldetag: 12. 4. 2000
㉓ Offenlegungstag: 18. 1. 2001

DE 100 18 141 A 1

⑥⑥ Innere Priorität:
199 30 853. 5 05. 07. 1999

⑦① Anmelder:
Makris, Ralf Dimitrios, 10625 Berlin, DE; Hreczuch,
Renata Bernadette, 10625 Berlin, DE

⑦④ Vertreter:
Kuhnen & Wacker Patentanwalts-gesellschaft mbH,
85354 Freising

⑦② Erfinder:
gleich Anmelder

Die folgenden Angaben sind den vom Anmelder eingereichten Unterlagen entnommen

Prüfungsantrag gem. § 44 PatG ist gestellt

⑤④ System zur Verwirklichung eines virtuellen Glücksspiels

⑤⑦ Es wird ein System zur Verwirklichung eines virtuellen Internet-Glücksspiels vorgeschlagen, bei dem Spieler durch Eingabe bestimmter Datensätze an ihnen zugeordneten Dateneingabe- und -empfangseinheiten ein Spieleinsatzgrundkapital in Gestalt eines Speichereintrags am Ort einer mit einer Spielort-Simulationsstation verbundenen Auswerte- und Buchungsstation erwirbt, wobei der Speichereintrag durch Gewinn oder Anwahl anderer Teilnehmer im betreffenden Datenübertragungsnetz erhöhbar und zum Kauf von zugesagten Gewinnen einsetzbar ist, deren Bildarstellungen und deren Kaufreservierung durch einen mit dem Datenübertragungsnetz gekoppelten Glücksspiel-Sachpreise-Buchhaltungsrechner verfügbar gehalten sind.

DE 100 18 141 A 1

Beschreibung

Die Erfindung betrifft ein System zur Verwirklichung eines virtuellen Glücksspiels mit an ein Datenübertragungsnetz, insbesondere das Internet, ankoppelbaren, jeweils einem Spieler zugeordneten Dateneingabe- und -empfangseinheiten, ferner mit mindestens einer ebenfalls an das Datenübertragungsnetz ankoppelbaren Spielort-Simulationsstation und mit einer damit verbundenen Auswerte- und Buchungsstation, welche eine Recheneinrichtung enthält, die von Buchungsauftragssignalen und von Spieleinsatzauftragssignalen der Dateneingabe- und -empfangseinheiten und der Spielort-Simulationsstation gesteuert ist.

Es existiert gegenwärtig eine Vielzahl von über das Internet anwählbaren Glücksspielsystemen, bei denen Spieler unter Geldeinsatz, etwa unter Verwendung ihrer Kreditkarte, an einem virtuellen Glücksspiel teilnehmen können.

Unabhängig von der Problematik der Legalität solcher Glücksspiele besteht jedoch der Bedarf nach lediglich den Spieltrieb befriedigenden Systemen der eingangs definierten Art im Zusammenhang mit der Möglichkeit des Aufbaus gleichsam als Begleiterscheinung wirksamer Wirtschaftssysteme.

Dieser Bedarf wird erfindungsgemäß durch ein System mit den Merkmalen des anliegenden Anspruches 1 befriedigt. Vorteilhafte Ausgestaltungen und Weiterbildungen sind Gegenstand der dem Anspruch 1 nachgeordneten Patentansprüche, deren Inhalt hierdurch ausdrücklich zum Bestandteil der vorliegenden Beschreibung gemacht wird, ohne an dieser Stelle den Wortlaut zu wiederholen.

Einer detaillierten Beschreibung von Ausführungsformen der Erfindung vorausgehend sei darauf hingewiesen, daß ein System der hier angegebenen Art sich dadurch auszeichnet, daß ein Spiel ohne Geldwerteinsatz verwirklicht wird und daß das angegebenen System charakteristischer Weise drei ineinanderliegende Untersysteme umfaßt, nämlich ein Spielsystem, ein Gewinnsystem und ein Informationsaustauschsystem.

Spieler erlangen Zugang zu dem Spielsystem durch Informationshergabe, sei es durch Angabe bestimmter persönlicher Daten, die ein Spieler auch beim Betreten einer Spielbank abgeben müßte, sei es durch das von bestimmten Detektormitteln aufgenommene Anwählen von Web-Site's von verbenden Unternehmen.

Diese Aktivitäten des Spielers bewirken in einem besonderen Speicher einer Auswerte- und Buchungsstation das Ansammeln eines keinerlei Geldwert entprechenden Spieleinsatzbetrages, über den der Spieler verfügbar bleibt und mit dem er in ein Spielgeschehnis eintreten kann, das von einer Spielort-Simulationsstation zu den Empfangseinrichtungen oder Wiedergabeeinrichtungen am Orte des Spielers übertragen wird.

Eine Gewinnschleife des hier vorgeschlagenen Systems umfaßt einen gleichsam von Sponsoren gespeisten Gewinnvorrat, aus dem die Spieler entsprechend ihrem Speichereinsatz nach dem Prinzip first-in-first-out kaufen können, wobei die Sponsoren im Speicher eines Glücksspiel-Sachpreise-Buchhaltungsrechner Gewinnzusagen abspeichern, welche durch Informationsmaterial aus der Auswerte- und Buchungsstation des Systems oder einer gesonderten Verrechnungsstation gleichsam entlohnt werden.

Die Abrechnungsschleife über den Glücksspiel-Sachpreise-Buchhaltungsrechner und die Sponsoren bildet somit praktisch eine dritte Informationsschleife, welche die erstgenannte Informationsschleife speist.

Nachfolgend wird ein Ausführungsbeispiel des hier vorgeschlagenen Systems anhand der Zeichnung näher erläutert.

In der Zeichnung ist ein System der hier angegebenen Art in schematischer und stark vereinfachter Darstellungsweise unter Verwendung von Blocksymbolen wiedergegeben.

Mit 1 ist in der Zeichnungsfigur als Datenübertragungsnetz das Internet bezeichnet. Über mindestens einen Provider 2 haben Dateneingabe- und Empfangseinheiten 3, 4 und 5 Zugang zum Internet 1. Die Dateneingabe- und Empfangseinheiten sind jeweils Spielern zugeordnet, welche an einem Internet-Glücksspiel teilnehmen wollen. Die Dateneingabe- und Empfangseinheiten haben die Gestalt von Personalcomputern oder von Laptops oder von mit Sichtanzeige ausgestatteten Handys.

Ein weiterer wesentlicher Bestandteil des hier angegebenen Systems ist eine Spielort-Simulationsstation 6. In dieser werden über das Internet 1 übertragbare und in den Dateneingabe- und -empfangseinheiten 3 bis 5 darstellbare elektrische Bildinformationssignale erzeugt, welche einen Spielort simulieren, beispielsweise also ein Kartenspiel oder ein Roulettespiel oder dergleichen simulieren. Bestimmte Spielsituationen, welche über den Gewinn oder den Verlust eines Spielers entscheiden, werden durch einen Zufallsgenerator 7 in der Spielort-Simulationsstation eingegeben und den zu den Dateneingabe- und -empfangseinheiten 3 bis 5 übertragenen Bildinformationssignalen aufgeführt. Anstelle des Zufallsgenerators 7 kann auch eine Einblendung von Spielsituationen eines tatsächlichen Spielortes 8 mittels einer Fernsehaufnahmekamera 9 erfolgen, derart, daß der Zufallsgenerator 7 durch ein tatsächliches Spielgeschehnis gleichsam ersetzt wird.

Die Teilnahme der Spieler, welche die Dateneingabe- und -empfangseinheiten 3 bis 5 innehaben und sich zur Teilnahme an dem virtuellen Spielgeschehnis in der Spielort-Simulationsstation 6 in das Internet 1 einwählen, wird durch eine Auswerte- und Buchungsstation 10 gesteuert. Diese enthält in einem Abschnitt 11 Detektormittel zur Feststellung und Prüfung bestimmter von einem Spieler an seiner Dateneingabe- und -empfangseinheit 3 bzw. 4 bzw. 5 eingegebener Datensätze und Speichermittel zur Speicherung dieser Datensätze, welche für weiter unten angegebene Zwecke in diesen Speichermitteln verfügbar gehalten werden. Außerdem enthält der Abschnitt 11 der Auswerte- und Buchungsstation weitere Detektormittel zur Feststellung der Anwahl ganz bestimmter Adressen von an das Datenübertragungsnetz bzw. das Internet angeschlossenen Teilnehmern 13 bzw. 14 bzw. 15 in Zuordnung zur Adresse der anwählenden Dateneingabe- und -empfangseinheit 3 bzw. 4 bzw. 5 und schließlich Speichermittel zur Fixierung eben diesen Sachverhaltes.

Dies bedeutet, daß der Abschnitt 11 der Auswerte- und Buchungsstation 10 bei Auswahl der Spielort-Simulationsstation 6 durch einen Spieler ein diesen charakterisierenden Datensatz detektiert und speichert und außerdem während des Spielgeschehnisses oder in Zeiträumen danach detektiert und speichert, welchen der Teilnehmer 13, 14 und 15 der betreffende Spieler angewählt hat, beispielsweise um dessen Web-Site zu lesen.

Dieser Datensatz wird von dem Abschnitt 11 der Auswerte- und Buchungsstation 10 entweder abrufbar bereitgehalten oder auf eine gesonderte Verrechnungsstation 16a übertragen, wie in der Zeichnungsfigur durch gestrichelte Pfeile angedeutet ist. Der Datensatz wird dort zu weiter unten angegebenen Zwecken bereitgehalten.

Außerdem dient der Datensatz zur Einstellung von den Dateneingabe- und Empfangseinheiten 3, 4 und 5 jeweils zugeordneten Speichern 12 der Auswerte- und Buchungsstation 10. Im Einzelnen ist die den Speichern 12 zugeordnete logische Schaltung der Auswerte- und Buchungsstation so ausgebildet, daß in den Speichern 12 jeweils dann ein er-

ster Speichereintrag erfolgt, wenn ein Spieler an den Dateneingabe- und -empfangseinheiten 3 bis 5 einen bestimmten charakteristischen Datensatz eingegeben hat. Der erste Speichereintrag stellt gleichsam eine Belohnung für die Datensatzeingabe des Spielers dar und bildet ein Grundkapital für die Teilnahme an dem durch die Spielort-Simulationsstation 6 simulierten Glücksspiel.

Der Speichereintrag in den Speichern 12 erhöht sich, wenn der Spieler an seinem Dateneingabe- und -empfangsgerät 3 oder 4 oder 5 über den Provider 2 und das Internet 1 die richtige Spielentscheidung für das in der Station 6 simulierte Spielgeschehnis getroffen hat, so daß sich sein dem Speichereintrag im Speicher 12 entsprechender Einsatz beispielsweise verdoppelt oder vervierfacht, oder im Verlierensfalle gelöscht wird.

Eine Erhöhung des Speichereintrags in den Speicherbereichen 12 der Auswerte- und Buchungsstation 10 findet jedoch auch dann statt, wenn bei bereits vorhandenem Grundkapitaleintrag in einem Speicherabschnitt der betreffende Spieler einen der Teilnehmer 13 bis 15 anwählt, wie durch die vorerwähnten zweiten Detektormittel des Abschnittes 11 der Auswerte- und Buchungsstation 10 detektiert und gemeldet. Rückkopplungs- und Verknüpfungskreise in Zuordnung zu den einzelnen Speicherbereichen 12 sorgen dafür, daß eine solche Speichereintragerhöhung nur dann stattfindet, wenn ein Grundkapital-Speichereintrag aufgrund der Eingabe charakteristischer Daten eines Spielers an einem der Dateneingabe- und -empfangseinheiten 3, 4 oder 5 stattgefunden hat.

Mit dem Datenübertragungsnetz bzw. dem Internet 1 ist ferner ein Buchhaltungsrechner 16 gekoppelt, der in dem hier vorgeschlagenen System als Glücksspiel-Sachpreis-Buchhaltungsrechner zu bezeichnen ist. An das Internet 1 angekoppelte Teilnehmer 13, 14 und 15 speisen den Buchhaltungsrechner 16 mit Daten entsprechend Glücksspielsachpreisen, welche von dem betreffenden Teilnehmer 13, 14 oder 15 ausgesetzt werden, beispielsweise also fünf Mountainbikes, ein Kraftfahrzeug, eine Ferienreise oder eine Wohnungseinrichtung. Auch nicht an das Internet angekoppelte Unternehmen können den Buchhaltungsrechner 16 mit Sachpreiszusagen speisen, wie in der Zeichnung bei 17 schematisch angedeutet ist.

Die Ankopplung des Buchhaltungsrechners 16 an das Datenübertragungsnetz 1 bewirkt, daß sowohl die Dateneingabe- und -empfangsstationen 3 bis 5 als auch unter deren Steuerung, die Auswerte- und Buchungsstation 10 mit dem Buchhaltungsrechner 16 in Verbindung treten können, und zwar mit folgendem Ergebnis:

Hat ein bestimmter Spieler in dem ihm zugeordneten Speicherabschnitt 12 einen erhöhten Speichereintrag angesammelt, der sich aus dem Grundkapital, aus Anwahlen der Teilnehmer 13 bis 15 und aus Spielgewinnen aufgrund der Kopplung zwischen der Spielort-Simulationsstation 6 und der Auswerte- und Buchungsstation 10 angesammelt hat, so kann der Spieler den Speichereintrag gleichsam als Zahlungsmittel dafür verwenden, um in dem Buchhaltungsrechner 16 aus den durch Zusagen repräsentierten Gewinnen einen Gewinn zu kaufen, wobei der Buchhaltungsrechner 16 den gekauften Gewinn aus der Gewinnliste austrägt und der Speichereintrag in dem einem Spieler zugeordneten Speicherabschnitt 12 entsprechend vermindert wird.

First-in-first-out-Register des Buchhaltungsrechners 16 sorgen dafür, daß der zuerst Zugriff auf einen Gewinn anmeldende Spieler auch zuerst bedient wird.

Bei dem hier vorgeschlagenen System ist ferner eine zumindest teilweise automatische Entlohnung der Sachpreiszusagen der Teilnehmer 13, 14, 15 und 17 durch Herausgabe des Datenschatzes aus dem Abschnitt 11 der Auswerte- und

Buchungsstation 10 vorgesehen, wie durch die strichpunktierten Linien in der Zeichnungsfigur angedeutet ist, welche mit 18 bezeichnet sind. Die Übertragung des genannten Datenschatzes kann entweder unmittelbar aus dem Abschnitt 11 der Auswerte- und Buchungsstation 10 heraus erfolgend oder über die Verrechnungsstation 16a.

Patentansprüche

1. System zur Verwirklichung eines virtuellen Glücksspiels mit an ein Datenübertragungsnetz (1), insbesondere das Internet ankoppelbaren, jeweils einem Spieler zugeordneten Dateneingabe- und -empfangseinheiten (3, 4, 5), ferner mit mindestens einer ebenfalls an das Datenübertragungsnetz ankoppelbaren Spielort-Simulationsstation (6) und mit einer damit verbundenen Auswerte- und Buchungsstation (10), welche eine Recheneinrichtung enthält, die von Buchungsauftragssignalen und von Spieleinsatzauftragssignalen der Dateneingabe- und -empfangseinheiten und der Spielort-Simulationsstation gesteuert ist, **dadurch gekennzeichnet**, daß die Auswerte- und Buchungsstation (10) erste Detektormittel zur Feststellung und Prüfung bestimmter, von einem Spieler an seiner Dateneingabe- und -empfangseinheit (3, 4, 5) eingegebener Datensätze und zur Auslösung eines Speichereintrags in einem der betreffenden Dateneingabe- und -empfangseinheit zugeordneten Speicher (12) der Auswerte- und Buchungsstation (10) aufweist, wobei der Speichereintrag als Spieleinsatz verwendbar ist.

2. System nach Anspruch 1, dadurch gekennzeichnet, daß die Dateneingabe- und -empfangseinheit (3, 4, 5) so ausgebildet sind, daß sie zumindest bei Wahl bestimmter Adressen von an das Datenübertragungsnetz (1) angeschlossenen Teilnehmern (13, 14, 15), insbesondere Inhabern von Internet-Web-Site's, auch ihre Senderadresse ausgeben und daß die Auswerte- und Buchungsstation (10) zweite Detektormittel zur Feststellung der Anwahl der bestimmten Adressen und der zugehörigen Senderadresse enthält und abhängig vom Ansprechen der zweiten Detektormittel den Speichereintrag in dem genannten Speicher (12) ändert.

3. System nach Anspruch 1 oder 2, dadurch gekennzeichnet, daß in der Spielort-Simulationsstation (6) eine elektronische Bildsignal-Generatorschaltung vorgesehen ist, welche über das Datenübertragungsnetz (1) zu den Dateneingabe- und -empfangseinheiten (3, 4, 5) der Spieler übertragbare und dort darstellbare, ein Glücksspielgeschehnis, insbesondere mittels eines Zufallsgenerators (7) simulierende elektrischen Bildsignale erzeugt.

4. System nach Anspruch 3, dadurch gekennzeichnet, daß die Auswerte- und Buchungsstation (10) Buchungsauftragssignale zur Veränderung des jeweiligen Speichereintrags für einen Spieler auch von der Spielort-Simulationsstation (6) zur Speichereintragsverminderung entsprechend einem verlorenen Spiel oder zur Speichereintragserhöhung entsprechend einer Erhöhung des Spieleinsatzes gemäß dem mittels des Zufallsgenerators (7) gesteuerten Spielausgang empfängt.

5. System nach einem der Ansprüche 1 bis 4, dadurch gekennzeichnet, daß die von den Spielern an ihren Dateneingabe- und -empfangseinheiten (3, 4, 5) eingebaren bestimmten Daten nach Senderadressen geordnet in einen Speicher (11) der Auswerte- und Buchungsstation (10) oder einer gesonderten Verrechnungsstation (16a), welche ebenfalls mit dem Datenübertragungsnetz (1) gekoppelt ist, abrufbar bereitgehalten sind.

6. System nach einem der Ansprüche 1 bis 5, dadurch gekennzeichnet, daß mit dem Datenübertragungsnetz (1) ein Glücksspiel-Sachpreise-Buchhaltungsrechner (16) gekoppelt ist, welcher Bilddarstellungen von Sachpreisen in Gestalt abrufbarer elektrischer Bildsignale, sowie die ggf. verfügbare Anzahl solcher Sachpreise gespeichert hält, und daß entsprechend der zeitlichen Reihenfolge der Aufträge Buchungsauftragssignale von einer Dateneingabe- und -empfangseinheit (3, 4, 5) eines Spielers und Speichereintragsbestätigungssignale der Auswerte- und Buchungsstation in dem Buchhaltungsrechner (16) die Reservierung eines Sachpreises für einen Spieler auslösen.
7. Verfahren nach einem der Ansprüche 1 bis 6, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens einige der Dateneingabe- und -empfangseinheiten Personalcomputer (3) sind.
8. System nach einem der Ansprüche 1 bis 7, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens einige der Dateneingabe- und -empfangseinheiten Laptops (4) sind.
9. System nach einem der Ansprüche 1 bis 8, dadurch gekennzeichnet, daß mindestens einige der Dateneingabe- und -empfangseinheiten Mobiltelefonhandapparate (5) mit Sichtanzeige sind.

Hierzu 1 Seite(n) Zeichnungen

25

30

35

40

45

50

55

60

65

